

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

5.1. Kesimpulan

Game streaming merupakan suatu bentuk hiburan yang dapat diakses baik melalui aplikasi maupun *website*. Di dalam *game streaming* terdapat hubungan antara kedua aktor, yaitu *streamer* dengan *viewer*. *Streamer* merupakan individu yang memberikan hiburan ini kepada *viewer*, yang menonton siaran tersebut. Pada saat siaran *streaming*, kedua pihak tersebut melakukan pertukaran bahasa, sehingga dari pertukaran tersebut terjadilah relasi sosial diantara kedua aktor tersebut. Berdasarkan pembahasan dapat disampaikan kesimpulan sebagai berikut:

5.1.1. Kesimpulan Umum

Relasi sosial yang terjadi di dalam *streaming* ini bersifat hiperrealitas, sehingga meskipun relasi ini terjadi di dalam layar imaji (dunia maya), relasi tersebut tetap bersifat nyata. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *discourse analysis* untuk menganalisis relasi hiperrealitas sosial yang terjadi diantara kedua aktor melalui pertukaran bahasa simbolik yang digunakan oleh keduanya. Dengan menggunakan *discourse analysis*, dapat disimpulkan bahwa interaksi sosial yang dibangun di dalam *game-streaming* adalah interaksi yang diperantarai oleh teknologi informasi digital, sehingga interaksi simbolik yang terjadi di dalamnya juga sangat dipengaruhi oleh simbol-simbol yang bersifat digital tersebut, di antaranya berupa gambar, tulisan, gesture, dan suara.

5.1.2. Kesimpulan Khusus

Berdasarkan pada *discourse analysis* terhadap empat *streamer* yang telah diuraikan pada bab sebelumnya, dapat ditarik beberapa kesimpulan khusus terkait dengan berbagai aspek *discourse* dalam hubungannya dengan relasi sosial yang terjadi karena adanya interaksi simbolik antara *streamer* dengan *viewer*. Kesimpulan ini disusun berdasarkan pada tiga tingkat di dalam *discourse analysis*, yaitu tingkatan micro (tingkatan teks verbal dan visual), meso (tingkatan praktik *discourse*), dan macro (tingkatan relasi sosial dan budaya diantara aktor-aktor yang terlibat). Berdasarkan tingkatan-tingkatan di atas, dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

Pertama, pada tingkatan micro. Pada tingkatan ini dapat disimpulkan bahwa modalitas sangat berpengaruh terhadap hubungan relasi sosial yang terjadi diantara aktor-aktor dalam *live-streaming*. Di antara ketiga modalitas yang ada, yaitu modalitas verbal, gesture, dan visual, dapat disimpulkan bahwa modalitas verbal sangat menentukan dalam menjalin relasi sosial diantara *streamer* dengan *viewer*. Akan tetapi, modalitas verbal saja tidak cukup, karena di era visual sekarang, tampilan visual juga membantu dalam meningkatkan daya tarik *viewer* terhadap *streamer*. Sehingga penampilan *streamer* baik dalam pakaian, *background* maupun perlengkapan dalam bermain dan *streaming* juga membantu dalam meningkatkan kualitas relasi sosial. Meskipun demikian, *gesture* juga tidak bisa diabaikan dalam membangun relasi sosial, karena *gesture* adalah sesuatu yang langsung terlihat secara visual. *Streamer* yang memiliki modalitas *gesture* yang rendah, cenderung kaku dan tidak menarik *viewer* untuk menonton.

Kedua, pada tingkatan meso. Pada tingkat ini dapat ditarik kesimpulan tentang relasi pertukaran bahasa simbolik yang terbentuk di antara *streamer* dengan *viewer* baik bahasa verbal maupun bahasa visual. Dapat dilihat bahwa pertukaran

bahasa simbolik di dalam *discourse* memiliki intensitas pertukaran yang berbeda-beda, bergantung pada modalitas yang dimiliki oleh masing-masing *streamer*. *Streamer* dengan modalitas verbal yang kurang cenderung memiliki intensitas pertukaran simbolik yang rendah, karena ia tidak menarik minat *viewer* untuk berinteraksi secara simbolik. Sebaliknya, *streamer* dengan modalitas verbal yang tinggi cenderung menjadikan interaksi simbolik lebih intens dan hidup karena kemampuan verbalnya cenderung mengundang daya tarik bagi *viewer* untuk menanggapi maupun menjalin relasi sosial. Akan tetapi perlu diingat disini, modalitas *gesture* juga sangat berpengaruh kepada intensitas interaksi simbolik. *Streamer* dengan modalitas *gesture* yang tinggi cenderung menarik *viewer* untuk berinteraksi.

Ketiga, tingkatan macro. Pada tingkatan ini dapat ditarik kesimpulan tentang aspek sosial-kultural dari siaran *streaming* yang telah dilakukan oleh *streamer*. Dalam relasi sosial yang dibangun di antara *streamer* dan *viewer*, ada empat dimensi sosial-kultural yang berpengaruh yaitu : etnisitas, gender, popularitas dan komersialitas, dan gaya penampilan. Latar belakang etnis *streamer* cenderung mempengaruhi respon dan komentar yang diberikan oleh *viewer*. Misalnya, *streamer* dan *viewer* dari etnis yang sama cenderung tidak membawa-bawa persoalan etnis. Akan tetapi, *streamer* yang berasal dari etnis tertentu cenderung mengundang komentar dan pertanyaan yang berbau rasial. Kemudian dalam dimensi gender, bila ada relasi antara *streamer* dengan *viewer* yang berbeda gender, cenderung ada relasi simbolik yang bersifat seksis khususnya komentar *viewer* laki-laki terhadap perempuan, selain itu popularitas juga mempengaruhi dimensi gender ini. Dalam dimensi popularitas dan komersialitas, *streamer* yang memiliki tingkat popularitas tinggi cenderung mengkomersilkan siaran *streaming* nya, misalnya memanfaatkan siaran tersebut untuk memasang iklan, pihak yang memasang iklan memanfaatkan popularitas *streamer*. Terakhir dalam dimensi gaya bahasa, karena *streamer* umumnya berusia muda, dan target audiensi mereka adalah anak-anak

muda, sehingga gaya bahasa yang mereka gunakan cenderung tidak baku, tetapi untuk beberapa *streamer*, pada saat mereka bermain mereka menggunakan bahasa yang tidak pantas meskipun itu merupakan hal yang biasa bagi para *viewer*. Selain dari dimensi konteks sosial, *streaming* juga memiliki makna, makna ini terdiri dari makna hiburan, kesenangan, sosial, kebebasan, dan kebersamaan. Makna-makna ini dilihat dari bagaimana *streamer* dapat memberikan hiburan, menampakan kesenangan dalam dirinya, bersosial dengan *viewer*, dan menunjukkan kedekatannya dengan *viewer*.

Berdasarkan kesimpulan dari ketiga tingkatan *discourse* di atas, dapat ditarik kesimpulan yang lebih menyeluruh, yaitu hubungan antara *streaming* dengan konsep hiperrealitas khususnya hiperrealitas sosial. Sebagaimana telah dijelaskan di atas, tampilan dan modalitas visual dari sebuah *streaming* ikut menentukan interaksi simbolik yang terjadi. Akan tetapi, karena relasi sosial yang dibangun antara *streamer* dengan *viewer* adalah relasi sosial yang tidak langsung (relasi yang dimediasi oleh teknologi media digital), maka dapat disimpulkan bahwa relasi sosial yang dibangun antara *streamer* dengan *viewer* adalah relasi sosial yang bersifat hiperrealitas, yang disebut dengan hiperrealitas sosial. Model interaksi simbolik di dalam media hiperrealitas ini, berbeda dengan model interaksi simbolik dalam tatap muka, karena *viewer* tidak menatap langsung *streamer*. Dengan demikian segala bentuk reaksi, komentar, respons yang diberikan dari *viewer* kepada *streamer*, semua itu pada dasarnya adalah reaksi terhadap terhadap gambar (*image*). Dalam hal ini, dimensi-dimensi relasi sosial di dalam dunia hiperrealitas ini tidak bersifat utuh, karena *viewer* tidak berhadapan langsung dengan fisik nyata dari gambar yang mereka lihat di layar.

5.2. Implikasi

1. Pembuat kebijakan.

Karena siaran *streaming* merupakan bagian dari industri kreatif, pembuat kebijakan harus menunjukkan keberpihakan

kepada pengembangan *streamer*. Misalnya ada kebijakan untuk menumbuhkan daya saing di antara *streamer* seperti dengan berbagai bentuk kompetisi: kompetisi penampilan *streamer*, kompetisi kecakapan *streamer* dalam bermain, dan lain-lain. Selain itu, pembuat kebijakan harus membuat kebijakan yang mendorong institusi-institusi dalam pemerintahan untuk mengembangkan individu atau kelompok *streamer*, baik yang pemula maupun yang berpengalaman, bahkan yang baru berkeinginan untuk jadi *streamer*. Begitu juga, harus ada kebijakan untuk menumbuhkan kreatifitas pihak-pihak yang terkait *streaming*, sehingga *streaming* dapat berkembang menjadi industri kreatif yang besar.

2. Pengguna hasil penelitian.

Berbagai pengetahuan tentang *discourse analysis*, interaksi simbolik, dan kaitannya dengan hiperrealitas sosial diharapkan dapat menjadikan pengguna hasil penelitian ini menjadi lebih menyadari tentang pentingnya relasi sosial yang dibangun di dalam dunia hiperrealitas, dan mampu membedakannya dengan relasi sosial yang ada di dunia nyata (*face-to-face*). Selain itu, berbagai tampilan visual yang menarik di dalam media *streaming* dengan berbagai permainan visual, diharapkan bisa menumbuhkan daya tarik bagi *viewer* untuk tidak saja menonton, melainkan juga berpartisipasi di dalam permainan. Mereka diharapkan juga mendukung *streamer* dengan memberikan komentar-komentar yang membangun dan konstruktif.

3. Peneliti berikutnya.

Hasil penelitian ini juga mempunyai implikasi terhadap peneliti berikutnya yang mengambil topik yang terkait dengan hiperrealitas sosial. Implikasinya adalah bahwa penelitian tentang hiperrealitas sosial itu tidak bisa dilepaskan dari peran teknologi informasi dan teknik-teknik simulasi di dalamnya. Sehingga simulasi ini penting untuk dipertimbangkan di penelitian berikutnya.

4. Pemecahan masalah di lapangan.

Terkait dengan proses permainan dan interaksi sosial di antara *streamer* dengan *viewer*, diharapkan ada nya peningkatan peningkatan modalitas dalam bermain, baik modalitas verbal, gesture, dan visual. Dengan demikian, akan dicapai interaksi simbolik dan relasi sosial yang lebih maksimal dan siaran *streaming* menjadi lebih menarik sehingga dapat dinikmati oleh *viewer* yang luas. Dalam hal ini, *streamer* harus memanfaatkan semaksimal mungkin peluang-peluang yang disediakan oleh teknologi informasi, khususnya teknologi citra visual sebagai modalitas penting di dalam media sosial. Selain itu, *viewer* juga harus mendukung peningkatan-peningkatan dari *streamer* yang mereka tonton, yaitu dengan memberikan apresiasi berupa *like* dan *follow*.

5. Ilmu Pendidikan Sosiologi

Penelitian mengenai fenomena hiperrealitas sosial pada *game-streaming* dengan menggunakan metode *discourse analysis* serta dibantu dengan teori interaksi simbolik, memiliki signifikansi dan implikasi terhadap keilmuan pendidikan sosiologi. Implikasi tersebut adalah dengan semakin pentingnya mempertimbangkan di dalam keilmuan pendidikan sosiologi tentang pentingnya relasi sosial yang dimediasi oleh teknologi informasi digital, atau yang disebut dengan hiperrealitas sosial. Karena di dalam fenomena *streaming* ini banyak partisipan yang merupakan anak sekolah, baik mereka salah satu *streamer* maupun *viewer*. Sehingga dalam kadar tertentu berpengaruh kepada cara pandang mereka di dalam pendidikan dan pembelajaran. Pengaruh ini bisa positif maupun negatif. Pengaruh positifnya, mereka bisa terinspirasi secara kreatif membuat sebuah konten yang terkait dengan pendidikan mereka baik konten terkait dengan *game* maupun konten lainnya seperti video, maupun film. Sementara pengaruh negatifnya, mereka boleh jadi mengambil perilaku negatif dari *streaming* dalam tingkah laku, gesture, atau tindakan sosial lainnya yang bermasalah secara etis, seperti seksisme, dan rasisme.

5.3. Rekomendasi

Dari banyak data yang ada, di dalam penelitian ini hanya beberapa data yang relevan saja yang digunakan. Misalnya, dalam satu minggu pencarian siaran *streaming*, hanya empat *streamer* dengan masing-masing *streamer* 1 rekaman siaran *streamer*. Sementara, untuk satu *streamer* setiap kali ia melakukan *streaming*, modalitasnya bisa menurun maupun meningkat, tidak selalu sama kekuatannya. *Streamer* juga memiliki jadwal yang berbeda-beda dari waktu ke waktu dalam melakukan *streaming*. Kondisi tidak memungkinkan peneliti untuk mengambil data lebih banyak di karenakan keterbatasan waktu. Selain itu, peneliti memiliki kesulitan dalam mengikuti jadwal dari *streamer* (karena ada beberapa *streamer* yang jadwalnya tidak pasti, bahkan ada *streamer* yang punya satu akun, tapi digunakan oleh beberapa *streamer* yang lainnya). Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian mengenai *streaming* dengan meneliti beberapa *streamer* berdasarkan dari beberapa siarannya, misalnya untuk satu *streamer* minimal 4 siaran *streaming*. Kemudian, jumlah *streamer* bisa juga ditambah, misalnya untuk *streamer* interaktif bisa diambil 2 *streamer* yang diambil berdasarkan perbedaan gender untuk mendapatkan hasil yang lebih maksimal, karena dalam penelitian ini ditemui adanya indikasi kecenderungan seksisme.

Selain itu, karena peneliti meneliti *streamer* dari permainan *PlayerUnknown's BattleGround Mobile* (PUBGM), hubungan relasi sosial yang terjadi tentu berbeda dengan permainan-permainan lain, terutama permainan yang tidak memerlukan banyak fokus (karena permainan PUBGM memerlukan fokus yang lebih). Hal ini disebabkan karena intensitas berinteraksi antara *streamer* dengan *viewer* di permainan PUBGM ini tidak tinggi. *Streamer* fokus terhadap permainannya, sehingga mereka memiliki kesulitan dalam berinteraksi. Untuk penelitian selanjutnya, bisa diteliti mengenai perbedaan relasi sosial secara hiperrealitas yang terjadi antara *streamer* dengan *viewer* di permainan yang tidak memerlukan fokus (santai) dan di permainan yang memerlukan

fokus. Selain itu, bisa juga dilakukan penelitian mengenai *streaming* namun dari sudut pandang *streamer*.

Karena di dalam penelitian ini ditemukan adanya efek positif maupun negatif dari tayangan *streaming*, maka direkomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk meneliti dampak tersebut secara lebih mendalam dan komprehensif sebagai antisipasi terhadap dampak positif maupun negative tersebut.